

REV'n'GE!

#75

Retro Emulator Vision and Game

(Ami)Day of the Tentacle

Una delle avventure grafiche più belle esce anche su Amiga

Koronis Rift

Il motore di Rescue on Fractalus rivisto e corretto

ALTRE RECENSIONI: Knight Rider * Recoil * Kolo Fortuny * Request in' Peace * Pointless Fighting! * SWIV * ShortGrey * Beach Head * Tube Runner * Historyline 1914-1918 * Rescate on el Golfo * Super Edge Grinder * The Shadow of the Third Moon * Crosscountry USA * Kidtalk * Dungeon Hack

E siete arrivati a leggere il numero di Giugno che spero abbia molti interessanti giochi e che vi faccia venire la voglia di andare a ripescarli tra le vostre teche piene di polvere che vi siete forse anche dimenticati. Come dicevo a inizio anno ci sono diversi titoli che sono più o meno recenti e che aiutano sicuramente a tenere in piedi questa baracca perché parlare sempre di vintage è utile, ma ci vuole un po' di modernità.

Su alcune piattaforme è difficile trovare giochi recenti, ma ultimamente stanno aumentando i fan di alcune di queste ormai date per scomparse trovando dei titoli che letteralmente vi fanno cadere per terra la mascella chiedendovi come sia possibile fare delle cose che in passato erano impensabili. In questo numero leggerete di un gioco per MSX2 che sembra uscito dal cappello di un mago. In effetti sembra proprio una magia. L'MSX2 è una bella macchina, ma questo gioco (che non vi rivelo ora per non togliervi la sorpresa) è da leggere e da provare.

Ritornerà credo come appuntamento fisso il Macintosh che ha buoni titoli da recensire anche se molti sono già presenti su PC dato che più o meno le produzioni per entrambe le piattaforme uscivano di pari passo o a differenza di qualche mese. Ci sono però alcuni software che sono esclusivi per la piattaforma.

Buona Lettura e Buona Estate

IL GIUDIZIO DI REV'N'GE!

Il giudizio che do alla fine della recensione nasce generalmente da un globale sulla grafica, audio, giocabilità, longevità e difficoltà, ma può anche essere dato dall'equilibrio tra grafica e giocabilità.

Può capitare che un gioco abbia una grafica sbalorditiva senza giocabilità prendere un voto basso, mentre giochi graficamente brutti avere una giocabilità alle stelle e avere voti molto alti.

Alcune piattaforme che hanno storicamente grafica e audio di alto livello se peccano di qua o di là vengono punite.

Sommario Numero 75

Giugno 2017

(Ami)Day of the Tentacle	Amiga	5-6
Beach Head	Commodore 16	16
Crosscountry USA	Macintosh	29
Dungeon Hack	DOS	8
Historyline 1914-1918	DOS/Amiga CDTV	17-18
Kidtalk	Apple II GS	30
Knight Rider	Commodore 64	7
Kolo Fortuny	Commodore 64	10
Koronis Rift	Commodore 64	15
Pointless Fighting!	MSX2	12
Recoil	Atari ST	9
Request in' Peace	ZX Spectrum	11
Rescate on el Golfo	ZX Spectrum/Amstrad CPC	14
Shortgrey	Atari ST	19
Super Edge Grinder	Amstrad CPC	20
SWIV	Amstrad CPC/ZX Spectrum	13
The Shadow of the Third Moon	Amiga	25-26
Tune Runner	Commodore +4	16
Console Forever		23-24

Direi che è ora di usare bollini di giudizio classici.

Tornano i link di Retro Trailer



MAIN PREVIEW #76



Spinworld

E' uno sparattutto a scorrimento orizzontale per l'Amiga e a guardarlo sembra davvero carino soprattutto nella grafica molto accurata.

Nel prossimo numero vedrete se sarà un altro capolavoro sconosciuto oppure qualcosa da dimenticare alla svelta.



Damage Incorporated

E' Doom? E' Quake? E' Marathon? No, ma sembra molto simile ai titoli citati ed per Macintosh.

Se ha una buona giocabilità e velocità sicuramente sarà un titolo da rivedere questa Estate.

Questa pagina è dedicata alle anteprime più ghiotte, più interessanti del prossimo numero.

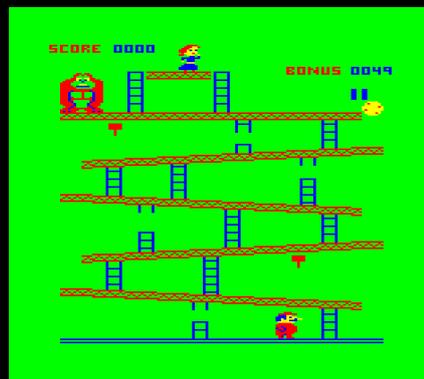
Vi do alcune brevi infarinature di quello che potrete leggere senza svelare però altri titoli forse anche migliori.



Bridgehead +4

Non vi sembra molto simile a Green Beret?

Potrebbe essere la risposta del Plus 4 alle altre versioni ufficiali. Da scoprire nel prossimo numero.



Monkey Kong

E' la versione di Donkey Kong per il CoCo che malgrado abbia una grafica alquanto pixellosa sembra avere tutte le carte in regola per avere una grande giocabilità.

Lo vedrete nel prossimo numero!

Day of the

Gold

Tentacle

Amiga 1200 (NovaCoder, 2010)

La Comunità Amiga ha dovuto aspettare 17 anni per poter giocare a Day of the Tentacle anche se non ufficialmente perché è stato portato dai fan basandosi sulla versione ScummVM e per questo richiede i dati del CD originale.

E' un titolo riservato solo agli Amiga AGA un po' accelerati perché sul modello di base non sarà molto veloce. E' totalmente Workbench friendly dato che dovete installarlo su Hard-Disk e poi copiare i dati del CD del gioco; supporta il parlato e gli effetti



digitali; la musica (grazie al chipset AGA) riproduce 16 canali MIDI senza hardware addizionale.

E' una buona occasione per poter rigiocare su Amiga a questo classico che fu riservato solo ai PC e ai Mac. Dato che è un gioco nato per la VGA, per avere una migliore esperienza è consigliabile usare i driver "Multiscan" e "VGA only" (ovviamente dovete avere un monitor che supporti queste frequenze), ma sono supportati anche PAL e NTSC.

Un bel giorno, Tentacolo Viola, creato dal pazzo Dr. Fred, beve dell'acqua contaminata di un mac-

chinario del dottore e si trasforma in una creatura geniale e malefica che desidera conquistare il mondo.

Per cercare di fermarlo, il Dr. Fred, chiede aiuto ai suoi vecchi nemici (i personaggi di Maniac Mansion) Bernard, Hoagie e Laverne per rimandarli indietro nel tempo per impedire di inquinare l'acqua, ma qualcosa va storto perché Fred usa un diamante finto per la sua macchina del tempo e succede un guaio.

I tre amici si perdono nel tempo: Bernard rimane nel presente, Hoagie va nel passato e Laverne nel futuro.

Usando i tre personaggi nelle varie epoche temporali dovete fermare il Tentacolo Viola dal modificare la storia per conquistare il mondo nel futuro.

E' una storia molto divertente e



Il video è tratto da una vecchia versione PD e non è relativa a questa nuova produzione

umoristica fin dalle prime fasi di gioco con gag a non finire, con cadute, testate e colpi di scena che vi faranno ridere a crepapelle.

Sicuramente è il più divertente tra tutti i giochi Lucas usciti prima di questo anche per il fatto che ha una difficoltà nella soluzione dei vari enigmi che non è mai frustrante. Vi divertirte molto anche perché certi enigmi hanno una soluzione che fa ridere.

E' una avventura grafica punta e clicca classica con i verbi disponibili nella parte bassa dello schermo e un inventario che mostra la grafica degli oggetti che raccogliete e combinate.

La demenzialità di questo titolo è ben visibile nella scelta dei font per i verbi e anche per il disegno dei personaggi ed oggetti che sono apposi-



tamente caricaturati per aumentare a dismisura i loro caratteri, le loro paure e le loro ansie.

Hoagie è obeso e rozzo anche nel trovare le soluzioni ai problemi; Laverne è magrissima, timida e imbrattata; Bernard è il classico nerd.

Anche i personaggi che incontrate nelle varie ere temporali sono costruiti allo stesso modo, caricature di personaggi storici esagerando in modo demenziale il loro carattere e la loro dedizione al lavoro.

Malgrado l'area temporale sia tra il 18° e il 23° secolo non cambiano le scene disponibili, ma vi muovete sempre nelle stesse in periodi diversi.

Le varie locazioni sono la casa di Fred con tutte le sue stanze e alcune aree del giardino che nelle varie epoche cambiano un poco per essere più credibili.



La teoria del viaggi del tempo dice che il futuro cambia in base a quello che fate nel passato.

Se impedito a vostra nonna di sposarsi voi non nascete.

Day of the Tentacle si basa su questa teoria, ma sempre incentrata sulla demenzialità delle situazioni.

All'inizio del gioco Laverne si ritrova nel futuro e appena esce dalla sua macchina del tempo (un gabinetto - e già vi fa capire il livello di umorismo) incastrata in un albero, cade rimanendo bloccata anche lei a testa in giù.

Per liberarla bisogna tagliare l'albero nel passato.

Non sarà facile perché all'inizio voi controllate solo Bernard nel presente e non avete accesso agli altri due personaggi.

La vostra prima missione sarà quella di mettervi in contatto con i vostri amici per poter salvare il mondo in sincronia.

Per farlo potrete inviare e ricevere oggetti dalle varie epoche temporali perché troverete che alcuni di questi sono nel futuro, ma si possono usare solo nel passato. Una sorta di paradosso.

Questa concatenazione di oggetti, personaggi e situazioni che si intersecano nelle varie epoche vi prende tanto e una volta iniziato sarà davvero difficile riuscire a smettere per andare a mangiare o dormire.

Nel 1993 quando è uscito questo gioco, la Commodore tentò di convincere, inutilmente, la LucasArts a rilasciarlo per Amiga 1200 insieme a Star Wars: Rebel Assault.

Fu invece realizzato per il Sega Mega CD (basato sull'architettura 68k) e su Amint uscì una demo AGA di Day of the Tentacle che però la LucasArts non volle riconoscere come ufficiale. In un secondo tempo alcuni dirigenti

della Software House ammisero che tenevano d'occhio la scena Amiga per un eventuale conversione. La cosa non ha però avuto nessun seguito. Oggi sappiamo quali sono i motivi di tali scelte.

Questa versione Amiga è piacevole da guardare e da ascoltare e sicuramente vale la pena giocarci per ritornare indietro nel tempo fino al 1993 per usarlo direttamente sull'hardware originale (anche se è basato sullo ScummVM, l'esperienza di gioco è come se lo aveste installato dal suo CD) e divertirvi oggi come lo si faceva allora.

Non è proprio una rivincita sulle scelte della LucasArts perché la versione Amiga deve per forza usare i dati della versione PC e sicuramente sarebbe stato bello averlo nel 1993 e



convertito direttamente per la piattaforma. Meglio che niente!



Amiga 1200= 9,5

È un pezzo di storia che ritorna sull'Amiga dopo 17 anni (l'ho provato per REV'n'GE! dopo 24 anni) e devo dire che il divertimento e la gioia di giocare a questo titolo non cambieranno mai, nemmeno tra 100 anni.

Era un capolavoro quando è nato e lo sarà sempre anche quando il Sole distruggerà questo pianeta.

Le opere d'arte sono fatte per durare nel tempo e questo titolo lo è di certo. Dovrebbe girare tranquillamente anche su un A1200 di base con solo 2 MB di Chip RAM, ma in realtà dovete avere un po' di Fast RAM e un processore un poco più veloce per godervelo al meglio perché essendo un porting da ScummVM lo scrolling è tipico del PC. Più veloce è il processore meglio vi divertirete.

Purtroppo il gioco ha dei bug su alcuni dialoghi che vi impediranno di terminarli, si sente la voce di Laverne in alcuni dialoghi di Bernard e non sempre la musica è presente (ha anche un volume molto basso).

KNIGHT RIDER

Commodore 64 (1986, Ocean)

Knight Rider è un titolo basato sulla omonima serie TV con protagonista la macchina parlante KITT e del suo pilota Michael Knight che in questo specifico gioco devono impedire che scoppi una guerra mondiale. In Italia era conosciuto come "Supercar" e questo ha creato molta confusione con un videogioco che ha lo stesso nome e non ha nulla altro in comune. La prima volta che ho giocato a que-

KNIGHT RIDER

(C)1986 OCEAN SOFTWARE LTD.
(C)1982 UNIVERSAL CITY STUDIOS, INC.

0-RANDOM CHOICE

- 1-SHOOT SOVIET AMBASSADOR
- 2-SHOOT BRITISH PRIME MINISTER
- 3-SHOOT VICE PRESIDENT
- 4-DESTROY SILICON VALLEY

sto "Supercar" ero convinto che si trattasse della conversione della serie TV, ma cocciutamente solo dopo qualche anno ho capito che era la solita mania delle emittenti Italiane a storpiare i nomi.

Knight Rider ha due fasi di gioco: la prima è una corsa tra una città e l'altra in cui siete attaccati dai missili di elicotteri nemici; la seconda fase vi vede direttamente nei panni di Michael Knight all'interno di una stanza alla ricerca di indizi. La fase di guida può essere gestita in due modi. Potete scegliere se guidare l'auto e far combattere KITT oppure far guidare l'auto dal computer e a voi l'onere di sparare contro i bersagli.

Le missioni sono cinque e 10 sono i livelli dato che avete sempre 2 fasi per ciascuna di esse. Guidare da una città all'altra e poi cercare indizi in alcune stanze piene

di trappole e nemici che dovete evitare.

La serie TV era basata sulle qualità di KITT nel saltare gli ostacoli, guidare su due ruote, usare i sistemi interni per analizzare il nemico, trovare i punti deboli e allertare il suo compagno umano di eventuali pericoli.

Riprodurre tutto questo su computer a 8-Bit era assai difficile e quindi il gioco si riduce drasticamente ad una corsa con sparatorie automatiche o manuali (a vostra scelta) e missioni di ricerca indizi evitando ogni contatto nemico che si ripetono uguali in ogni missione.

La presentazione non è che sia delle migliori con una semplice schermata testuale con la scelta di una delle cinque missioni anche in modo casuale con la melodia originale della serie TV suonata discretamente. Forse ci si aspetterebbe qual-



cosa di più da un Commodore 64 e fa il suo dovere senza strafare.

La guida è in prima persona nell'abitacolo di KITT che purtroppo non è molto riconoscibile a parte il volante che è forse l'unica cosa che è rimasta, mentre tutto il resto scompare come anche quel rettangolo dove KITT vi parla.

La grafica è ai minimi termini anche nel fondale dove c'è davvero poco da guardare. Quella presente durante

l'esplorazione delle stanze è povera. Ha una visuale dall'alto con i nemici che fanno avanti e indietro e voi dovete evitarli per raggiungere l'obiettivo.

Come predefinito guidate voi e KITT spara ai vari nemici. Non è infallibile e di tanto in tanto passano dei missili che dovete evitare.

Quando e se riuscite a sopravvivere a questi attacchi arrivate agli edifici da analizzare e sarà KITT che vi informa se ci sono cose da indagare oppure no.



Commodore 64= 6



Il nome attira come le api con il miele e inizialmente, malgrado non sia tecnicamente così favoloso, riuscite a trovare interesse a proseguire. Già con le missioni successive noterete che è tutto uguale in ogni dettaglio.

La cosa che cambia è la difficoltà e le stanze dove indagare sempre più complesse, ma è poca roba. La cosa che delude molto è l'auto che non è KITT. Tutti i comandi della serie sono spariti. Rimane il tipico volante quasi a ricordarlo come unico superstite di tanti tagli.



PC DOS, 386, 640k (1993, SSI)

Gold

Volevo parlarvi di questo titolo per due motivi. Ha delle richieste hardware abbastanza elevate (386 è il minimo per avviarlo e 4 MB di memoria per poter avere tutte le funzioni abilitate); è praticamente un Construction Set perché come dice il nome è un "Hack". Voi potete costruire da soli il vostro RPG in 3D grazie ad un motore che vi offre una giocabilità che è un ibrido tra *Nethack* e *Eye of the Beholder III*.

Vi potete creare da soli il vostro "Dungeon" personalizzato tra 4 miliardi di configurazioni grazie ad un generatore di livelli che vi permette di rigenerare la sua intera struttura, i singoli oggetti, lo stile, la frequenza di mostri e trappole che potete incontrare durante l'esplorazione. Potete mescolare tutte queste combinazioni insieme oppure gestirle singolarmente lasciando tutto il resto casuale.

Il motore prevede anche una opzione che quando morite viene cancellato completamente il personaggio, ma viene salvata la posizione dove siete arrivati.



Anche se il gioco lo create voi, ha comunque una sua trama che racconta la storia di un avventuriero che viene inviato in una regione governata da un malvagio mago con lo scopo di trovare e recuperare un oggetto magico e misterioso che si trova nascosto nelle caverne (create da voi).



Come detto inizialmente dovete avere per forza almeno un qualunque 386 ed è abbastanza rognoso sulla RAM: dovete averne almeno 1 MB come EMS per gli effetti sonori digitalizzati e altra memoria come XMS. Funziona anche solamente con i 640k di memoria convenzionale e si avvia di conseguenza in modalità ridotta nella grafica (dal gioco però è possibile riattivare le opzioni di dettaglio e anche se non c'è la memoria richiesta potreste notare dei rallentamenti - il motore sicuramente è buono perché prevede tutte le configurazioni hardware).

Ha una bella e lunga introduzione con musica adeguata al tipo di gioco, 256 colori e belle animazioni che vi introducono alla qualità che presto noterete con grande piacere.

Come tutti gli RPG potete scegliere se costruirvi il personaggio oppure usare uno di quelli già presenti. La creazione di questo Dungeon fa parte della difficoltà ed è facoltativa. Se scegliete "Facile, Medio e Difficile"

il gioco viene generato casualmente. La personalizzazione viene fatta dall'opzione "Custom" in cui potete modificare ogni valore per venire incontro ai vostri desideri. Da qui potete creare una difficoltà predefinita e poi ulteriormente modificarla a vostro piacimento.

E' notevole il livello di personalizzazione che prevede ogni cosa per rendervi la vita estremamente facile oppure difficilissima.

I Dungeon sono creati con un "seed" casuale, ma potete modificare anche questo valore che però richiede una certa precisione nell'impostare i "numeri".

La generazione è un processo tutto a carico del processore e se è lento, andate pure a farvi un giro nell'attesa.

Premendo "F1" durante il gioco vengono aggiunti i dettagli grafici che rallentano un poco i caricamenti.



PC DOS= 9

Immaginate un Eye of the Beholder III con la sua bella grafica a 256 colori con la libertà di creare il vostro Dungeon personalizzato decidendo ogni cosa e di creare anche le caverne con un seed casuale o personalizzato. Fantastico.

Ha richieste elevate di memoria perché la velocità nel Dungeon è comunque accettabile con qualunque 386 (un 486 per l'introduzione).

Musica e parlato digitalizzato solo per chi ha tanta memoria (4 MB) disponibile che viene auto-configurata tra EMS e XMS.

RECOIL

Recoil, come avevo già scritto nella preview dello scorso numero, è un clone di Defender, quindi un gioco arcade a scorrimento orizzontale nel quale potete cambiare direzione tra destra e sinistra cercando di distruggere i cattivi alieni prevedendo la loro direzione grazie ad un grande radar posto nella parte bassa dello schermo.

Il classico gioco Arcade che ha lo scopo di distruggere tutti i nemici che ci sono sullo schermo e recuperare dei cristalli che vanno riportati alla base.

L'universo conosciuto è sotto attacco (come al solito) e sul pianeta EMAR II si è fermata una flotta nemica per cercare dei cristalli (quegli stessi che fanno parte della vostra missione).

Per fermare gli alieni avete una arma che ha un nome inequivocabile: "Kiss My Ass".

Una azione di guerra rude e senza pietà per i nemici che vogliono conquistare l'universo e voi come unico baluardo a difesa della pace.

La versione ST è molto sobria con una schermata del titolo evocativa, ma non c'è traccia di musica così come nella schermata prima dell'avvio del gioco.

L'azione è come Defender, ma non avete una piccola astronave che vola per lo schermo, ma è enorme e riuscite a vedere solo la parte bassa dove attaccato c'è questo cannone che è agganciato da un cavo che può spostarsi in tutte le direzioni.

E' un tipo combattimento un po' particolare perché è molto più difficile centrare i nemici per il fatto che avete un cavo elastico che una volta disteso



torna da solo verso l'astronave. Voi dovete sempre tenerlo in tensione con il joystick per cercare gli alieni che sono molto piccoli. Questo sistema è anche poco preciso perché tra il fatto di tenere il cavo in tensione e la sua funzione di ritornare al suo posto rende tutto complicato.

Tecnicamente è carino e niente di più perché alla fine è un clone di Defender con una grafica leggermente migliore per sfruttare i 16-Bit anche se poi l'area di gioco non ha molto da far vedere.

I materiali metallici, soprattutto quella dell'astronave e del cannone, sono fatti bene, molto colorati, la velocità di scorrimento è ottima, il



fondale non è male, ben ricrea un ambiente di una luna o pianeta roccioso senza atmosfera.

La giocabilità sa di già visto, è una minestra già riscaldata ed è forse per questo che è stato fatto questo nuovo sistema di puntamento su cavo elastico che però alla lunga non convince più di tanto. L'azione è molto ripetitiva come del resto lo era il suo antenato.

Può darvi però una alternativa (il gioco era offerto in omaggio sulla rivista Zero Magazine) a chi volesse cimentarsi di nuovo con Defender. Recoil può non avere le carte in regola per essere un titolo da non farvi dormire la notte, ma qualche partita se la merita.

Atari ST= 6



E' un clone di Defender in tutto, compresa la giocabilità. Ha una bella grafica anche se è molto limitata. Il suo limite è che una copia identica all'originale con il difetto maggiore che sta nel fatto di essere ripetitivo e alla lunga può non darvi più la voglia di continuare.



Commodore 64 (1985, Assassin)

All'inizio del gioco scegliete il numero dei giocatori e poi iniziate la partita che è tutta scritta nella lingua madre, ma comunque è abbastanza intuitivo.

Con il tasto "spazio" girate la ruota e poi sullo schermo vedete quali sono i tasti da premere per comprare le vocali e le consonanti.

E' un gioco a tempo perché dovete sbrigarvi a fare le vostre scelte, altrimenti perdetevi questa possibilità lasciando l'azione ai vostri avversari umani.

Kolo Fortuny è un titolo basato sul Quiz Televisivo "La Ruota della Fortuna" con voi che dovete indovinare le lettere giuste per riuscire a trovare la frase nascosta.

E' un tipo di gioco che prevede la partecipazione di tre giocatori umani che a turno girano una ruota per guadagnare dei soldi per comprare delle consonanti, delle vocali che vi servono per

indovinare la frase nascosta che viene generata da una scelta di nove categorie per darvi abbastanza materiale per divertirvi a lungo.

Il Quiz procede per cinque livelli per cercare di vincere ogni volta e portare a casa il premio finale.

E' un programma che è disponibile in varie piattaforme dove cambia tantissimo la grafica che addirittura con la versione a 16-Bit sembra proprio un clone di "Weel of Fortune" con tanto di ragazza che si occupa di girare le tavole con le lettere e consonanti.

Non è un gioco multiplatforma perché ognuna di queste ha la sua edizione specifica.

La versione per il Commodore

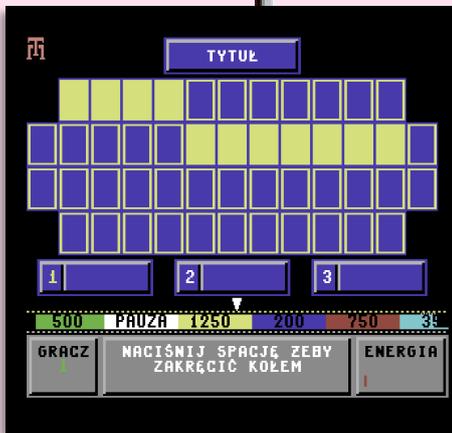
64 è realizzata da Assassin Software solo per questa piattaforma che però ha un grossissimo difetto: è solo in lingua Polacca e non è localizzata in nessuno altro linguaggio.

E' una serie di edizioni diverse, ma sono state realizzate per una produzione interna e quindi il divertimento non è per tutti.

Lo potete provare senza problemi, ma non riuscirete mai a indovinare la frase nascosta.

Ci potete arrivare trovando le singole lettere e consonanti soprattutto per il fatto che non è prevista una partita contro il computer.

Questa scelta di realizzare un ottimo titolo come questo e non localizzarlo in altre lingue è un peccato perché avrebbe avuto un successo mondiale. E' vero che è un clone di un titolo in Inglese (in certe edizioni anche in altre lingue), però è un peccato tenerlo solo come prodotto interno. E' un po' la politica di certe Console Giapponesi con giochi molto belli che però rimanevano solo in casa propria.



Potenzialmente è un ottimo clone di Weel of Fortune, ma la lingua in Polacco rende tutto quanto molto difficile da comprendere anche se poi durante la sfida le cose sono più facili perché la grafica aiuta a capire qualcosa. Non è esteticamente molto curato, ma fa il suo dovere e ha tutto quello che vi serve per trovare la frase nascosta. Ha anche un editor per creare nuove frasi divise per categoria, ma questa funziona richiede la conoscenza della lingua Polacca.



Request in'peace



ZX Spectrum 128 (2013, Climacus)

Request in' Peace è un gioco di azione su un singolo schermo per lo ZX Spectrum che per i tanti dati presenti richiede 128k di memoria.

E' un titolo horror dato che si svolge in un cimitero di notte in cui voi dovete rimanere vivi fino a trovare l'uscita facendo dei doni e altri oggetti alle anime qui presenti.

Ci sono delle tombe che si aprono e vi viene mostrato l'oggetto o il dono che dovete offrire che va fatto molto velocemente altrimenti venite attaccati da creature non morte che dovete sconfiggere con degli oggetti che trovate in alcune alcove che tra l'altro sono anche per gli stessi oggetti richiesti dalle anime.

Quando completate tutte le richieste passate ad un nuovo livello e vi avvicinate sempre di più verso l'u-

livello in cui vi trovate.

Alcune di queste vi possono rubare l'oggetto da dare ad un'anima, stordirvi per qualche secondo oppure essere colpiti da una scarica ectoplasmatica che crea scompiglio intorno a voi.

In pratica ogni livello ha un certo numero di tombe con un'anima da soddisfare e vi indica sulla tomba stessa il dono che vuole avere.

Dovete correre verso un'alcova, prendere l'oggetto giusto e passarci sopra in tempo.

Se non lo fate vengono evocati dei mostri che dovete evitare per adempiere la missione.

Se li distruggete perdete l'oggetto che portate e dovete riprovare di nuovo sempre con un altro demone che nel frattempo viene evocato da un'altra anima.

E' un gioco frenetico perché non state mai in tranquillità e dovete correre in continuazione dato che avete un tempo che scorre e se arriva a zero avete perso e dovete ricominciare tutto da capo.

E' un titolo che richiede 128k di memoria e a guardarlo bene non sembrerebbe giustificata una tale richiesta però c'è la musica durante l'azione e la velocità di gioco è molto fluida.

La grafica come tipologia è tipicamente Spectrum, con tanti colori in più rispetto ad altri titoli più monocromatici pur con la sua caratteristica di essere trasparente e prendere i colori del fondale.

La giocabilità è molto buona e soprattutto è un titolo divertente, diverso dal solito e quindi ne vale la pena.



ZX Spectrum= 7

La giocabilità è molto buona per la difficoltà ben calibrata e che scoprite lentamente nei vari livelli. La grafica è veloce, l'azione è sempre fluida e avete anche la musica di accompagnamento a tema.

128k di memoria limitano un po' la scelta del modello su cui giocare, ma vista la quantità di dati, in effetti, sono giustificati anche se gli sprite sono trasparenti e prendono il colore degli oggetti del fondale.



scita dal cimitero.

Queste creature sono letali per voi, ma hanno effetti diversi a seconda del



MSX2 (2014, Baka-Yo! Softcorp)

Gold

Nel 2014 viene realizzata una nuova conversione di Street Fighter 2 per l'MSX2 che sembra un miracolo dato che riproduce alla perfezione il gioco originale nella sua giocabilità, velocità, facilità di fare le combo e soprattutto senza perdere frame come si era visto per le versioni per Computer a 16-Bit.

Ovviamente per i limiti dell'hardware i programmatori hanno dovuto scendere a dei compromessi come ridurre il numero dei fondali e dei personaggi, ma quello che c'è vi lascerà letteralmente a bocca aperta. Vi basta guardare le immagini di questa recensione.

La trama del gioco è la stessa che avete già letto mille volte sulle varie riviste e anche qui su REV'n'GE!, quindi passo subito a descrivervi questo fantastico titolo per questo computer che vuole far rivivere di nuovo un classico nel modo migliore.

Se SF2 su Computer è stato deludente, l'MSX2 vi darà prova che invece poteva essere un grande capolavoro.

Il gioco si chiama Pointless Fighting! e dalla schermata del titolo

combo con le voci originali e ogni stage ha la sua musica originale.

La grafica è molto buona e assomiglia molto alla versione OCS per Amiga (pensate un attimo all'hardware di un MSX2) e vederlo su questa



piattaforma è impressionante soprattutto perché si muove fluidamente, ci sono tutti i fotogrammi originali, gli effetti speciali delle combo sono proprio loro senza perdere alcun particolare.

La giocabilità è eccellente così come la difficoltà che è impostata bene e vi permette di affrontare i vari avversari giocandovela e lasciandovi la possibilità di trovare le varie strategie per vincere.

Peccato davvero che ci sono solo 6 personaggi, ma mi auguro che un giorno qualcuno voglia continuarne lo sviluppo o creare un secondo gioco con i

personaggi che sono rimasti fuori perché ne vale la pena.

I sei personaggi sono: Ryu, Dalshim, Cammy, Chunly, Guile e Honda, che potete controllare con la tastiera o il joystick.

Il gioco supporta 4 tasti per la tastiera (2 pugni e 2 calci) che offrono un buon bagaglio di colpi. Non c'è un tasto per le prese, ma si possono fare con una combo di tasti.

MSX2= 9,5



Street Fighter 2 come non l'avete mai visto su Computer e dopo le deludenti versioni per Amiga, Atari ST e PC questa nuova edizione vi lascerà senza fiato.

Grafica, sonoro, musica, parlato, azioni frenetiche e bagaglio colpi come solo il Coin-Op poteva garantirvi.

Sei personaggi sono pochi, ma tutta questa mole di dati su un MSX2 sono davvero tanti e ve li godrete tutti dal primo all'ultimo.



sembra un altro gioco completamente differente, ma appena parte la demo vi rendete conto di cosa si tratta.

Inizio dall'audio perché grazie a add-on MSX come MoonSound e FMPac si è raggiunto un livello qualitativo che addirittura sembra di ascoltare un Amiga con tanto di parlato digitalizzato durante l'azione per le varie

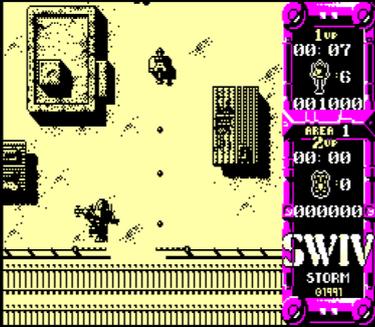


SWIV

Amstrad CPC, 128k (1991, Storm)

Non mi ricordo se avevo già recensito questo gioco, ma lo faccio in questo numero per l'Amstrad CPC.

E' un titolo che un nome ancora oggi un po' controverso perché da una parte viene assegnato come parte della serie Silkworm, il nome potrebbe indicare un ipotetico quarto episodio (Silkworm IV) e chi invece dice che è una pura coincidenza e fatto di proposito. Ci stanno tutte le ipotesi del caso.



Di fatto è molto simile perché in entrambi i titoli si può giocare in due contemporaneamente: uno pilota un elicottero e l'altro invece una jeep. In SWIV cambia la visuale che diventa dall'alto a scorrimento verticale. E' una giocabilità molto diversa dall'altro gioco; è uno Shoot' Em Up decisamente più arcade con una potenza di fuoco decisamente elevata e tanti bonus per creare lo scompiglio tra le forze nemiche.

Voi siete l'ultimo dei Blade Knights



che guidando un elicottero da guerra dovete fermare i soliti nemici che vogliono conquistare il mondo.

Giocando da soli dovete scegliere se pilotare l'elicottero o la jeep che hanno due potenzialità di fuoco molto diverse così come la loro guida. La versione Amstrad CPC è caratterizzata da una grafica definita con esplosioni davvero belle, ma resta un pessimo porting dalla versione Spectrum perché è monocromatico: un fondale tutto uguale nel colore con sprite e oggetti neri.

Tutto molto attraente, ma essendo un titolo del 1991 non è stata apprezzata questa scelta di riproporre su questa piattaforma una grafica tipicamente ZX Spectrum e dal fatto che richiede 128k di memoria (guarda caso come l'altra versione).

La giocabilità è discreta perché è len-



to anche se fluido e riuscite tranquillamente ad evitare i colpi anche tra uno e l'altro e ci sono poche ondate di nemici rispetto al Coin-Op e alle altre versioni.

Alla lunga diventa veramente stancante perché non c'è un effettivo pericolo di perdere delle vite e molto spesso volate senza nessun tipo di nemico che vi attacca se non qualche torretta che sbuca dal terreno o quelle fisse che sono facilissime da distruggere.

La difficoltà che in certi momenti sembra alta, non lo è perché la lentezza vi permette di superare ogni ostacolo.

Alla lunga stanca vedere questa fluidità in slow-motion.



Amstrad CPC= 5

Il dettaglio c'è ed è quello originale, ma non vi diverte vedere una piattaforma con 128k di memoria con una grafica che sembra uno Spectrum e che malgrado sia fluido è in slow-motion.

Era molto lungo anche l'originale e le varie conversioni, ma questa grafica e con effetti sonori davvero squallidi vi scappa la voglia come pure dopo un quarto d'ora senza vedere novità sul terreno di gioco.

ZX Spectrum= 6,5

La grafica è quella sua tipica monocromatica, ma è veloce e fluida e le ondate di nemici si susseguono abbastanza alla svelta.

La giocabilità è molto buona e ricorda bene il Coin-Op



ZX Spectrum (1990, OperaSoft)

Rescate on el Golfo è un classico Beat' Em Up che si svolge nei pressi di un aeroporto dove alcuni terroristi hanno preso in ostaggio i passeggeri tra cui la vostra ragazza. Voi interpretate Ricky (*non quello di Happy Days - ve lo ricordate?*) che deve liberarli tutti sconfiggendo i vari criminali.

E' un gioco per lo ZX Spectrum



che esce in un periodo in cui c'è una forte rivalità con l'Amstrad CPC e si sfidano a vicenda portando gli stessi giochi da uno all'altro.

E' un tipico titolo Spectrum con una grafica monocromatica e trasparente per gli sprite in movimento che però si muovono per lo schermo molto fluidamente e di buono ha un dettaglio elevato tanto che potete vedere bene le varie distinzioni tra di voi e i terroristi armati di fucile e di passamontagna.

C'è comunque abbastanza grafica nel fondale con un bel Boing (siglato con 007) colorato bene e davvero ben fatto dove i terroristi vi sparano dagli oblò e escono dalle porte per attaccarvi dall'alto.

Non c'è nessun tipo di sonoro (ne musica ne effetti sonori) che vi aiuta-

no durante l'azione; devo dire però che non se ne sente la mancanza perché è molto frenetico e la concentrazione è sconfiggere i vostri nemici che sono armati e voi non avete nulla a parte i pugni.

Il terreno di gioco è isometrico, tuttavia, voi vi spostate solo orizzontalmente e ci sono delle casse che servono a dividere il percorso in aree dove concentrare il vostro attacco.

Loro non possono superare questi ostacoli quindi finché rimanete tra una cassa e l'altro potete uccidere tutti i nemici qui presenti.

Se saltate oltre una barricata loro non vi seguono. Questo è l'unico aiuto che avete per non trovarvi in mezzo ad una barabanda di terroristi armati fino ai denti.

Assomiglia molto a Double Dragon come tipologia anche se avete meno colpi a disposizione e il fatto di essere bersagliati dalle armi di certo non



aiuta a proseguire se non la buona realizzazione (anche priva di qualunque tipo di sonoro).



ZX Spectrum= 6

La grafica monocromatica e trasparente permette di usare una definizione molto elevata e piacevole da guardare e offre una azione sempre molto fluida e gratificante.

E' molto difficile per via che avete solo dei pugni e i nemici ad un certo punto hanno i mitragliatori e vi sparano da ogni posizione e alcuni sembrano anche molto resistenti.



Amstrad CPC= 6,5

Musica ed effetti sonori ci sono, la grafica è coloratissima e malgrado sia più grezza ha quasi lo stesso dettaglio. L'azione è poco fluida nello scrolling e anche abbastanza lenta.

La giocabilità sembra un poco migliore perché i nemici sembrano meno resistenti e quindi meno frustrante dell'altra versione che non si capiva se li colpivate oppure no.

KORONIS RIFT

Gold

Com modore 64 (1985, Epyx)

Si tratta di un titolo pubblicato dalla Epyx, ma sviluppato dalla Lucasfilm Games, uno dei suoi primissimi giochi.

Questa avventura si svolge nel 2049 (oggi sembra così vicina questa data) sul pianeta Koronis Rift dove sono state scoperte astronavi e rottami che potete prendere come bottino.

Sul pianeta viene inviato un droide per cercare informazioni su questi oggetti per vedere se si tratta di batterie energetiche, scudi e magari anche delle armi che vi servono per combattere con i nemici che vi vogliono distruggere.

Il motore frattale si basa su una versione migliorata di quello usato in "Rescue on Fractalus!" e solo la versione Commodore 64 e Atari ST erano su disco anche se poi venne realizzata una versione su cassetta successivamente. La versione ST richiedeva un chip particolare per vi-



sualizzare la grafica nel modo corretto.

Lo scopo del gioco è quello di trovare e distruggere la base dei dischi volanti che si trova nel 20o Rift e per farlo dovete esplorare tutto il pianeta; trovare rottami da analizzare per trovare nuovi sistemi di difesa e armamento.

Ci sono vari modi per terminare il gioco e questo gli da una non linearità.

Uno dei tanti modi e il più veloce per farlo è quello di acquisire una bomba e inviarla direttamente alla base nemica.

E' uno Shoo't Em Up in 3D con effettivamente tanta grafica in più rispetto a quello che avete visto in RoF con un abitacolo davvero più complesso e

colorato con tanti monitor per analizzare la situazione e una grafica frattale migliorata perché c'è un maggiore senso della profondità con le montagne in lontananza leggermente sfumate che mentre vi avvicinate diventano sempre più nitide.

Molto ben fatti anche i dischi volanti



alieni che sono di vario colore, molto ben realizzati che scalano in modo corretto nella distanza. Ognuno di questi ha la propria resistenza e esplosioni particellari come già visto nel precedente gioco.

Quando avete ripulito una certa zona dagli alieni dovete subito ripartire altrimenti venite attaccati di nuovo.

Per spostarsi è molto semplice: mettendo il mirino nella parte alta dello schermo vi muovete, mentre se lo portate verso la parte bassa vi fermate.

Lo sparo non è facile perché prima dovete muovere il mirino e poi sparare altrimenti rimane fermo, quindi non supporta sparo e movimento contemporaneamente che rende sicuramente il combattimento un poco più arduo.

Quando avete finito di esplorare la zona o volete andare via, potete chiedere aiuto alla vostra astronave madre dove subito dopo vi trovate davanti ad un menu pieno di opzioni in cui potete analizzare i moduli che avete trovato, assemblarli, smontarli oppure anche salvare una partita per poterla riprendere in seguito.

Sempre dalla vostra nave di supporto potete anche passare ad una nuova zona oppure tentare di nuovo quella che avete abbandonato.



Commodore 64= 9

Tutto quello che speravate di poter fare in Rescue on Fractalus lo potete fare in questo titolo che usa il suo motore molto migliorato. Un gioco che vi permette anche di gestire e usare le risorse che trovate per crearvi nuove armi e scudi per affrontare i vari nemici.

La grafica è bella, riproduce bene la distanza con frattali in lontananza ben sfumati e anche la rappresentazione delle montagne è più 3D rispetto a prima. Stessa cosa per i nemici che scalano molto bene.

Giocabilità eccellente e facile da usare perché tutto viene fatto via joystick senza tasti da ricordare.



BEACH HEAD

Un gioco di azione di guerra contro il dittatore dell'isola di Khun-Lin che dovete stanare dopo una serie di sequenze che vanno dall'avvicinamento fino alla distruzione della fortezza.

E' un titolo uscito per tante piattaforme compreso il Commodore 16 che per i suoi limiti è stato ridotto a sole tre sequenze: la battaglia contro gli aerei nemici, la battaglia contro le navi nemiche e lo scontro finale. Dopo il caricamento (molto lungo)

dovete scegliere la difficoltà e poi subito in campo per la vostra missione. Le varie sequenze cambiano senza avvertimenti, quindi vi accorgete di essere passati ad una nuova per il tipo di combattimento.

Molto difficile colpire gli avversari perché avete un cannone che non mostra i proiettili, ma vedete solamente i colpi che esplodono in aria o le esplosioni in acqua.

La difficoltà sta nel trovare il punto giusto per colpire un obiettivo, ma è davvero ostico riuscire a farlo, mentre il computer ha una abilità incredibile a colpirvi sempre e comunque.

Graficamente molto carino nella sua semplicità, buoni i colori e la fluidità dell'azione.

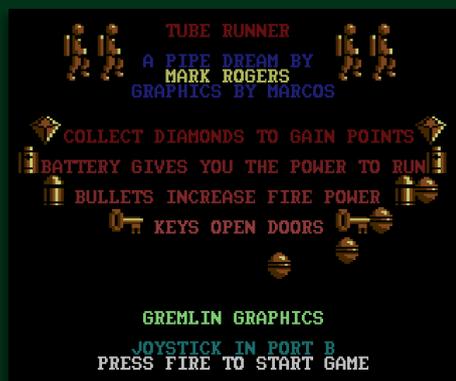
Anche se non colpisce per un dettaglio notevole fa quello che vedete ed è la cosa più importante.



Commodore 16= 6,5

E' stato abbastanza ridotto come sequenze, ma hanno tenuto quelle di battaglia che sono quelle di azione vera.

La grafica è buona, il sonoro è limitato, ma nel globale fa il suo dovere anche se è molto difficile trovare un modo per colpire gli avversari.



Tube Runner

Non ha una trama ben definita; voi siete all'interno di alcuni cunicoli infestati da nemici letali al tocco e lo scopo appare molto chiaro: dovete fuggire.

La tipologia di questo titolo è un labirinto classico con una visuale laterale e scorrimento multiplo in cui dovete evitare i vari nemici e distruggere con l'arma in dotazione e se capita anche recuperare dei diamanti per i punti,

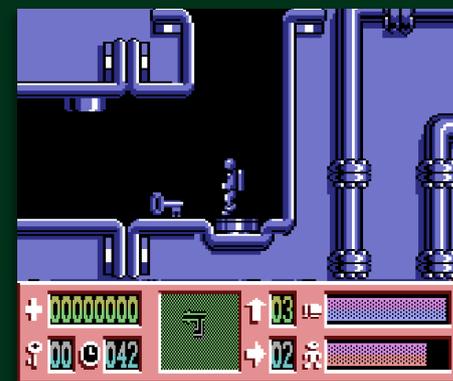
batterie che vi servono per continuare a muovervi, munizioni per l'arma e trovare chiavi per aprire le porte.

Non avete nessuna vita e avete anche un tempo limite che scorre più veloce di quello reale e questo comporta che la velocità di gioco è accelerata rendendo ogni spostamento pericoloso, ma anche difficile trovare la posizione giusta per attivare degli ascensori.

I nemici sono grossi robot che una volta colpiti si dividono in tanti altri più piccoli che volano all'impazzata e dovete colpirli tutti.

Con il tempo che scorre inesorabile e le munizioni limitate dovete essere attentissimi a quello che fate.

Tecnicamente è molto lontano dal bel Total Eclipse dello scorso numero anche se ha una grafica definita bene e anche belle animazioni realistiche. Tuttavia tra la velocità accelerata e un solo colore (blu e relative sfumature) alla lunga potrebbe non darvi più le giuste motivazioni per continuare.



Commodore +4= 6

Una fuga da un labirinto con una bella grafica ben animata e fondali anche ben realizzati che però con un tempo limite super accelerato, niente vite e munizioni limitate potrebbe non divertirvi più già dal terzo tentativo.

DOS/Amiga CDTV (1992,1993 - Blue-Byte)

Historyline 1914-1918 è uno strategico di guerra per Amiga CDTV basato sul motore "Software Engine" di Battle Isle che non sfrutta in nessun modo il suo supporto ottico dato che è la copia digitale dei dischetti messa su CD-ROM.

In America è conosciuto come "The Great War 1914-18" pubblicato dalla SSI; non ci sono differenze a parte i loghi delle aziende e il suo titolo.

Sostanzialmente è come Battle Isle in cui l'area di gioco è divisa in due parti per due giocatori contemporaneamente in modo da rendere la sfida più adrenalinica perché vedete in ogni momento il vostro avversario che lentamente si avvicina a voi e che potrebbe mettervi in tale ansia da farvi sbagliare la strategia.

E' un RTG di ampie dimensioni perché ci sono 48 mappe divise equamente per le due fazioni, Francesi e Tedesche e altre 24 mappe che però sono accessibili dopo aver completato quelle precedenti tramite un codice di attivazione.

Non è solo un gioco di strategia e guerra, ma contiene anche informazioni tecniche sulle varie unità presenti nel gioco con immagini in bianco e nero e una parte educativa sulla Prima Guerra Mondiale.

Essendo un titolo storico l'introduzione è molto lunga e spiega attraverso

HISTORYLINE

© 1992 Blue Byte

1914-1918

immagini e animazioni le cause scatenanti questa guerra con una grafica molto bella stile seppia che viene mostrata attraverso le pagine di un libro.

Ci sono diverse opzioni per la personalizzazione delle mappe che comportano un diverso livello di difficoltà e per iniziare è meglio scegliere un campo di battaglia molto piccolo per imparare subito come comportarsi e



del controller e scegliendo una delle opzioni disponibili per l'unità: una croce per muoversi, un pugno per combattere, un punto interrogativo vi mostra un'immagine storica dell'unità.

In ogni momento potete richiamare la mappa generale per vedere meglio la situazione del campo di battaglia.

Inizialmente è un po' complicato capire come muovere le unità perché come predefinito siete nella modalità difesa/combattimento e dove-

imparare alla svelta i vari comandi delle varie unità; potete scegliere di giocare tra due giocatori umani (forse è la scelta migliore), sfidare il computer oppure guardare che l'Amiga si sfidi da solo; scegliere se guardare l'uso delle risorse che sta facendo il computer oppure non vedere nulla. Potete anche cambiare la qualità grafica tra PAL, Neo Pal e Monocromatica; la scelta di quale giocatore userà il mouse e la sua velocità.

Il campo di battaglia è esattamente quello di Battle Isle a celle esagonali anche se sono state rimosse per migliorare la qualità visiva, ma le unità si spostano esattamente allo stesso modo e il puntatore del joystick è della stessa forma.

Molto semplici i comandi che sono tutti disponibili premendo il pulsante



te cambiarla con il tasto "F1".

Per cambiare la modalità di gioco dovete cliccare in qualunque parte dello schermo per selezionare l'icona per attivarla (è formata da due frecce e la si trova premendo il pulsante del controller e la direzione dello stick a sinistra).

Quando avete finalmente capito come passare da una modalità all'altra la sfida diventa sicuramente molto interessante anche per il fatto che il gioco non è a turni, ma entrambi agite insieme.

Il cambio modalità però non può essere fatto sempre e in qualunque momento, ma bisogna aspettare che il vostro avversario abbia finito di controllare le sue unità. Molto spesso ve-



drete che anche lui aspetta che voi facciate le vostre mosse prima di cambiarla

Le battaglie sono risolte automaticamente, ma potete però anche decidere di vederle con animazioni in terza persona che le rendono sicuramente molto più interessanti che vedere solo i risultati.

Sono combattimenti gestiti dal computer in base alle caratteristiche di queste unità e anche quando le avete viste tutte fa sempre piacere guardarle perché sono fatte molto bene.

Per quanto riguarda le caratteristiche tecniche è molto buono per la grafica

molto accurata per i paesaggi, le unità anche se viste dall'alto sono abbastanza riconoscibili e davvero eccellenti queste belle animazioni che rappresentano gli scontri a fuoco tra i due eserciti.

Durante il gioco c'è sempre la musica che anche se decisamente ripetitiva è di buona qualità e non è mai noiosa e durante gli scontri ci sono gli effetti sonori.

Sicuramente sarebbe stato bello su CDTV aggiungere delle tracce audio, ma comunque è una buona occasione per chi ha questo modello di partecipare ad un bel gioco dato che la serie Battle Isle non esiste su questa piattaforma.

La versione PC DOS è uguale con la differenza che ha 256 colori che hanno un impatto estetico decisamente superiore, mentre l'audio rima-



ne meno bello qualitativamente della versione Amiga CDTV.

La versione PC però è in grado di riconoscere l'hardware su cui gira e adattarsi ad esso ottimizzandosi per bene.



Amiga CDTV= 8

Uno RTS che sfrutta il motore di Battle Isle per portare sul CDTV un titolo molto ben realizzato e che vi permette facilmente di rivivere la Prima Guerra Mondiale seduti comodamente davanti al vostro Amiga.

Bella la grafica, buono il sonoro e interessante la possibilità di vedere le battaglie con belle animazioni.

DOS= 8,5

E' uscito un anno prima della versione Amiga dove sfoggia i suoi 256 colori che danno a questi scenari bel altro aspetto così come i campi di battaglia che potete ammirare durante gli scontri.

Dovrebbe bastare un vecchio 286 con 2 MB per farlo girare decentemente; se è veloce è meglio per accelerare i tempi di gestione delle unità se giocate contro il computer.

Atari ST, 512k (1993, Accrosoft)

THE Short Grey

Shortgrey è una avventura grafica punta e clicca solo in Francese per l'Atari ST un po' sconosciuta che tuttavia merita di essere riscoperta proprio da REV'n'GE!

Per la prima volta in un videogioco vuoi interpretate la parte del cattivo! Lo stato Zokilora è abitato da strane creature, gli Shortgrey, dotate di una rara intelligenza unita alla malvagità e che li rendono molto pericolosi per la popolazione.

I più grandi capi del pianeta decidono di intraprendere una operazione segreta chiama "AMANITE" in cui voi dovete salvare il professor Xylor sulla Terra per completare questa grande missione.

Sul pianeta non avrete nessun limite morale e vi sarà permesso fare ogni cosa e grazie al vostro Skousick vi potete trasformare in un uomo, in una donna, in un vampiro, ecc per adempiere il vostro scopo.



PARLER ETEINDRE ALLUMER METTRE TIRER
EXAMINER OBSERVER POUSSER DONNER FERMER
UTILISER TOURNER PRENDRE OUVRIR DISK

Come tipica avventura punta e clicca avete dei verbi che dovete usare per interagire con i personaggi e per usare gli oggetti che trovate. Una avventura come questa non poteva non avere una introduzione che mostra una bella grafica colorata e decisamente in stile cartone animato che fa sempre piacere quando è presente.

Guardandola scoprite che voi siete un alieno, il cattivone di turno che deve recuperare un proprio concittadino che è sulla Terra e per farlo potete usare ogni mezzo possibile immaginabile.

L'interfaccia è decisamente semplice e un po' spartana con una lista dei verbi posta nella parte bassa dello schermo in maniera bonaria.



PARLER ETEINDRE ALLUMER METTRE TIRER
EXAMINER OBSERVER POUSSER DONNER FERMER
UTILISER TOURNER PRENDRE OUVRIR DISK

Colpisce molto invece la qualità generale della grafica molto colorata, definita e anche ben animata. I fondali e le scenografie sono davvero belle e guardando i loro colori così ben applicati sembra una qualità ancora migliore.

Non sentite nessun tipo di audio durante l'azione, ma c'è il parlato digitalizzato quando fate delle azioni che non portano a nulla e la voce vi spiega la motivazione.

Non c'è un inventario tra i verbi, ma lo potete richiamare con il tasto destro del mouse che vi mostra gli oggetti con lo stesso font e colore dei verbi che sembra una seconda pagina di comandi; anche su questo magari lascia un po' la sensazione di una sufficienza su certi aspetti che potevano essere curati meglio.

Non potete girovagare sulla Terra a vostro piacimento perché siete degli alieni (anche un po' disgustosi) e quindi dovete prendere l'aspetto di un terrestre e non potete farlo quando volete, ma solo all'interno della vostra astronave che ha un trasformatore in grado di cambiare il vostro aspetto.

E' una avventura piacevole da giocare perché è fatta bene, ha una bella grafica, c'è del parlato per le varie azioni, ma nello stesso tempo è stressante perché non ci sono sottotitoli quando puntate degli oggetti quindi non sapete mai se è parte del fondale oppure no (alcuni oggetti con cui interagite

non vengono rilevati se non avendo degli oggetti specifici).

Quando poi cominciate, entrando nella mentalità del personaggio, imparando ad usare le varie capacità di cambiare aspetto, diventa molto piacevole andare avanti per cercare di finirlo.

Un vient de nous signaler l'arrivée d'un nouvel extra-terrestre.



Atari ST= 7

E' una avventura grafica diversa dal solito per lo scopo e per la natura del protagonista. E' molto difficile perché ci sono delle azioni da fare che ad un certo punto non sapete più come eseguire perché molti oggetti non sono mostrati bene e altri determinanti sembrano inizialmente non avere nessuna funzione.

Il puntamento di alcuni parti dello scenario è anche complicato perché molti di questi se non avete il giusto oggetto non sono rilevati bene.

Più ci giocate e più scoprite un'avventura molto interessante e merita di essere provata a fondo.



Amstrad CPC6128 (2012, Format

Silver

Super Edge Grinder è la versione rimasterizzata del gioco originale uscito nel 2011, una collaborazione tra vari sviluppatori per una sua più facile

conversione da quella per il Commodore 64. Meglio e cambia la forma della vostra astronave che diventa ancora più complessa dato che ci sono più elementi che la compongono creando proprio quello che mancava a questa piattaforma.

Molti giochi per l'Amstrad CPC, per via della sua palette, non erano sempre in grado di replicare i metalli, ma con questo titolo e il precedente finalmente ci riesce (anche se però richiede 128k di memoria).

Anche il laser che sparate non è un fascio monocromatico, ma anche questi sembrano frammenti di arcobaleno dato che hanno quasi tutti i suoi colori.

nati il pulsante del joystick dopo un po' vi faranno male le dita e anche così non avete comunque una potenza di fuoco sufficiente.

E' pur vero che quando siete molto vicini ad un nemico, il ratio della vostra triplice arma aumenta, ma non è sufficiente a fermare una formazione di cinque astronavi che volano velocissime contro di voi.



conversione da quella per il Commodore 64.

Voi siete Lim Tandell al comando di una astronave prototipo che si trova nel pianeta artificiale Edge World che è stato attaccato da forze sconosciute.

La vostra missione è quella di salvare il pianeta e sconfiggere i cattivi di turno anche usando la vostra abilità di pilota di volare a rischio tra le varie strutture metalliche.

Il gioco originale aveva una grafica incredibile, tantissimi colori, molte sfumature e anche quando un nemico veniva colpito vedevate i riflessi del colpo sulla sua corazzatura esterna. Lo scrolling poi era molto fluido e il tutto accompagnato da una musica molto carina di discreta qualità.

La versione rimasterizzata migliora ancora di più la qualità del gioco con i colori che sono applicati ancora



E' la fiera della grafica, della fluidità e del buon coinvolgimento che però ha lo stesso difetto del suo predecessore. E' difficilissimo e senza trainer non riuscirete nemmeno ad arrivare al primo boss.

Il fatto è che il ratio di fuoco non è elevato e i nemici vi attaccano ad ondate talmente veloci che non riuscite a distruggerle obbligandovi ad evitarli rischiando però il contatto con le strutture di questo mondo metallico.

Se avesse avuto un auto fuoco sarebbe stato difficile lo stesso, ma con una possibilità in più di andare avanti. Continuando a premere come forsennamente

Amstrad CPC6128 = 8,5



La grafica è letteralmente fantastica con così tanti colori che non avete mai visto su un Amstrad CPC con 128k di memoria.

Tecnicamente non ha difetti perché c'è un dettaglio elevatissimo, le astronavi nemiche sono diverse, super elaborate e molto colorate. Ci sono effetti speciali di quanto esplode e quando vengono colpiti gli avversari.

Musica di accompagnamento molto buona, ma però dovete rinunciare agli effetti sonori.

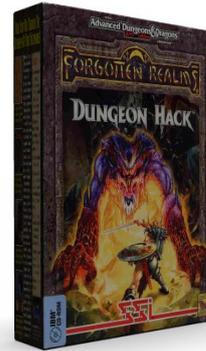
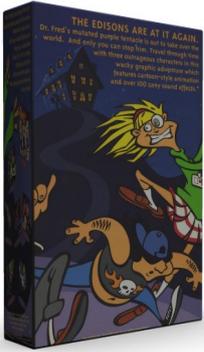
La giocabilità risente troppo della difficoltà e forse è l'unica cosa negativa dell'intero gioco che dovrebbe integrare un trainer o almeno l'autofuoco per evitare che vi vengano i crampi alle dita.



Retro Trailer

<http://www.amigapage.it/index.php?pl=intro>

Divertiamoci con i Box



Console Forever



Super Air Diver (1993, Sunsoft - Super NES)

E' conosciuto come Lock-On in America ed è un gioco arcade di volo che si basa su voi contro tutti.

Quando il solito terrorista pazzoide minaccia le varie nazioni del mondo, intervengono gli Stati Uniti inviando il loro pilota migliore per riportare la pace.

E' un tipo di azione che ricorda molto da vicino *Afterburner* con la differenza che avete ora quattro tipi di caccia con cui affrontare le varie missioni che prevedono anche combattimenti contro le forze nemiche di terra e aeree.

Ogni missione ha una fase di briefing seguita dalla scelta del tipo di aereo da pilotare che dovete poi anche armare con quello che per voi può essere l'armamentario ideale per la battaglia che dovete affrontare.

Una grafica molto bella, veloce e fluida che è un piacere da guardare perché quando vi avvicinate al terreno vedete delle buone texture che riproducono città e strade e colline (la stessa tecnica usata da molti simulatori di volo per PC). Il combattimento è molto più interessante di quello di *Afterburner* perché avete anche dei falsi bersagli per i missili nemici.



SNES= 9



Un gioco arcade di volo in terza persona arricchito da una grafica texturizzata del terreno che riproduce bene le città e le loro strade.

Azione di gioco sempre fluida e di certo più coinvolgente di *Afterburner* che è il gioco più simile a questo.

Tower Toppler (1988, Atari - Atari 7800)

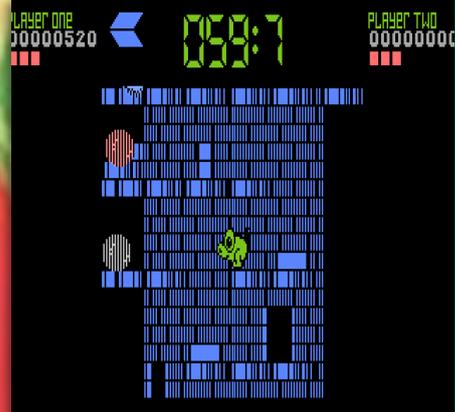
E' la versione per Console di questo bel gioco di piattaforme in cui una piccola creatura verde deve scalare otto torri che devono essere distrutte dato che stanno avvelenando l'acqua del pianeta.

Per abbattere una torre è sufficiente arrivare in cima e poi per passare alla successiva c'è un livello bonus rappresentato da una sezione Shoot 'Em Up a bordo di un sottomarino che deve colpire quanti più pesci possibili.

E' stato considerato un gioco rivoluzionario nel 1987/8 perché arrivate in cima alle torri girandoci intorno come se fossero realmente in 3D. E per l'epoca era davvero qualcosa di mai visto prima.

Questa versione per l'Atari 7800 è davvero molto buona, molto colorata e simile alla versione Commodore 64 anche se le torri e i vari mostri hanno una definizione peggiore, forse anche per riuscire a mantenere buona la fluidità.

La parte sottomarina è davvero



splendida e la voglia di provarlo su questa piattaforma è davvero elevata. Provatelo perché non vi deluderà!



Atari 7800= 9

Quando vi trovate davanti ad un bel gioco i punteggi sono questi. Questo li vale tutti anche se la grafica in certi momenti lascia un po' a desiderare, ma è compensata da una giocabilità che molto spesso non si riesce a trovare anche quando ci sono tutti i tipici elementi di qualità.

La grafica è bellissima e sembra di guardare un cartone animato anche grazie ai disegni che sono tipici come la scelta dei colori e la loro definizione.
La giocabilità è la stessa del Coin-Op e quando avete memorizzato i tre tasti di fuoco vi divertirte per tanto tempo.



bia una giocabilità da farvi stare incollati al monitor. Avete un bagaglio di pugni e calci che però non sono sufficienti a sconfiggere i nemici e per questo potete aumentare la potenza dei vostri attacchi a certi livelli, tenendo premuto il pulsante del joypad, per uscire indenni da ogni contatto.

Anche se sembra non abbia una intensità tale da essere un gran gioco non è male e giocandoci incomincia sempre di più a diventare attraente soprattutto quando incontrate nuovi e potenti nemici e anche nel modo di trovare una strada per proseguire. Graficamente migliore della versione normale con un cielo più unito e sfumato bene e anche la musica sempre presente.

SG-1000= 8

Un buona conversione dall'Arcade originale con la stessa giocabilità che però non è infinita perché cambia la difficoltà, ma poi dovete semplicemente colpire velocemente gli avversari e risparmiare i civili. E' un tipo di gioco per sfidare la vostra velocità nell'individuazione e nel premere velocemente il pulsante giusto.



Bank Panic (1985, Sega - SG-1000)

Bank Panic è la conversione del noto gioco Arcade in cui voi siete un pistolero che deve proteggere la banca dagli assalti dei rapinatori. L'azione è in prima persona con tre mirini sullo schermo che dovete spostare liberamente tra le tante porte che avete davanti. Questi mirini sono associati ai tre pulsanti del controller e quando si aprono le porte in ordine a caso dovete premere il pulsante giusto per colpire un eventuale bandito oppure se si tratta di un civile non fare nulla. Quando appare un criminale avete pochi secondi per sparare e se sbagliate perdete dei punti o se vi colpisce lui perdete una delle tre vite a disposizione.

Switchblade (1990, Gremlin Grahics - GX4000)

Si tratta del gioco uscito in versione GX4000, la console dell' Amstrad CPC che sfrutta la cartuccia per avere qualche cosa di meglio della versione normale. Dovete recuperare 16 pezzi di un sacro simbolo del clan Switchblade che è stato spezzato dal cattivo Havo.

E' un gioco di piattaforme e Beat' Em Up che però non è che ab-

GX4000= 7

Malgrado graficamente non sia poi così attraente e non abbia una struttura di un gran gioco, diventa minuto dopo minuto interessante e la giocabilità aumenta dandovi la voglia di andare avanti e scoprire quanto più possibile. E' una versione che è migliore di quella per Amstrad CPC con la musica al posto degli effetti sonori e una grafica leggermente più curata.

Shadow of the Third Moon

Gold

A1200/4000, 68030, 4 MB (1997,

Su Amiga si sentiva la mancanza di un simulatore di volo come Comanche che quando è uscito ha trovato tantissimi consensi e usava un motore 3D molto efficace perché era più bello di uno poligonale, permetteva di creare paesaggi più lineari, più realistici come tessitura e al tempo stesso richiedeva meno risorse hardware.

Comanche su Amiga era fuori questione inizialmente perché richiedeva comunque un processore più veloce del 68EC020 di un Amiga 1200 e farlo avrebbe limitato le vendite ai pochi fortunati che al tempo non potevano permettersi il lusso di avere un hardware super accelerato.

Un clone di Comanche arriva su Amiga nel 1997 da un team tutto italiano che però non avendo i diritti per portarlo ne creano uno nuovo basandosi su un loro motore 3D (3DTis) che è un derivato molto veloce della tecnologia "Voxel" in risposta al VoxelSpace 3D di NovaLogic.

TSotTM è il primo simulatore di volo militare che si regge su AmigaDOS che permette di essere più veloce rispetto a quelli che si basano sull'hardware con prestazioni spesso molto deludenti.

Il gioco è disponibile su CD-ROM e deve essere installato su HD dove occupa poco più di 13 MB e va attentamente configurato perché potrebbe bloccarsi se sbagliate qualche passaggio, ma niente di difficile perché avete una guida molto esauriente.

Nel CD sono presenti alcune demo di prodotti commerciali e come bonus

c'è la versione completa di Yagg 1.27 (il primo gioco del team che ha creato TSotTM).

I requisiti minimi sono il chipset AGA, un processore 68030 e almeno 4 MB di Fast RAM. Nel 1997 era



accessibile quasi a tutti i possessori di un Amiga 1200/4000.

La memoria gioca un ruolo importante perché se avete 8 MB di Fast RAM potete usare il Set di Oggetti Esteso per aver una maggiore definizione.

Prima di giocare bisogna configurare la parte grafica e sonora ed essendo in 3D usa le istruzioni c2p che devono essere impostate in base al processore che state usando.

Il gioco supporta AGA e RTG (Cybergraphics e Generico) e cosa molto importante bisogna scegliere la risoluzione del menu di briefing (il menu principale e le varie opzioni) e quella per il gioco effettivo.

Con l'AGA la scelta migliore è avere i menu in alta risoluzione interlacciata e il gioco in bassa risoluzione.

Se avete solo 4 MB di memoria Fast potete usare solo il dettaglio predefinito, altrimenti lo potete cambiare e poi impostare i vari percorsi in base a dove è installato il gioco.

Le istruzioni c2p sono dispo-



nibili solo per 68030 e 68040 e se avete il primo lasciate pure quella predefinita che va bene. Se avete un 68040 dovrete usare la "NaoC2P", molto veloce, ma instabile su alcuni computer.

TSotTM è anche localizzato in tre lingue (compreso l'italiano ovviamente) che vanno selezionate in "Graphics Path" (il set italiano dovrebbe essere copiato su HD).

Gli ultimi settaggi riguardano il CD-ROM, alcune impostazioni sulle trasparenze del fumo e sulla gestione delle tracce audio.

Siete pronti ora a giocare.



La prima cosa che notate durante il caricamento sono le bellissime immagini di qualità elevata (se impostate l'alta risoluzione interlacciata con l'AGA) e potete ascoltare anche delle eccellenti tracce audio.

Dal menu delle opzioni potete rientrare in quel pannello di configurazione che avete già usato per cambiare qualche cosa, ma se siete contenti delle scelte fatte potete iniziare a giocare.

L'avvio delle missioni è un po' ostico all'inizio, ma poi diventa tutto facile una volta capito il meccanismo.

Iniziate una nuova partita con "New Game" e poi dovete scegliere il vostro nome di fantasia.

Ritornate ora di nuovo al menu principale e cliccate su "Begin Adventuring" e poi (sempre ammirando delle bellissime immagini) su "Campaign" per scegliere 7 missioni (2 sono di allenamento e 5 sono quelle effettive) e vi consiglio di iniziare a farvi le ossa con questo nuovo sistema di volo con i due "training".

Quando avete accettato ritornate al menu precedente in cui dovete cliccare su "Missions" dove arrivate alla mappa del gioco in cui vi vengono dati gli obiettivi.

Con le missioni di allenamento non avete bisogno di entrare nel menu dell'equipaggiamento che giustamente non sono disponibili.

Premendo "Go" siete sul campo di battaglia pronti ad ammirare questo nuovo Comanche per Amiga.

Il sistema è molto buono perché vi dice quali tasti dovete usare per pilotare nel modo migliore il vostro veicolo e vi insegna come trovare e puntare i nemici che trovate sul vostro radar.

L'abitacolo non è molto realistico, ma comunque ci sono tutte le informazioni necessarie per localizzare i vari bersagli e la scelta è anche buona perché avete un'area di gioco abbastanza grande per avere una buona visuale.

Gli effetti speciali grafici sono molto buoni (se li avete impostati) perché c'è il fumo trasparente quando colpite i nemici, il fuoco e poi l'esplosione.

Devo dire subito che è tutto molto bello come qualità audio grazie alle tracce del CD, mentre gli effetti sonori non sono all'altezza anche se

fanno il loro dovere.

Le immagini parlano chiaro: è praticamente un clone di Comanche fatto molto bene e con una tessitura del paesaggio molto credibile anche se con la configurazione di base è un voxel molto sgranato, ma la velocità è garantita.

Durante la missione, premendo il tasto "ESC", entrate in un altro me-

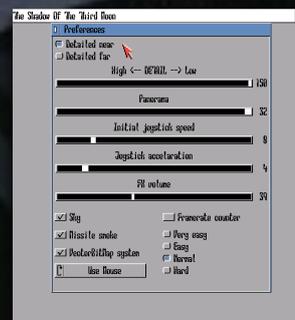


nu di settaggi sulla grafica che vi permette di modificare il dettaglio, il panorama, le impostazioni sul controller e anche la difficoltà del gioco che potete cambiare in tempo reale. Sicuramente un menu di configurazione interno molto utile.

Per terminare la missione dovete premere il tasto funzione "F10".

Una cosa importante da ricordare è che una volta scelta la missione questa rimane in memoria fino a quando siete all'interno del gioco perché potete riprenderla e iniziare di nuovo senza fare tutta la procedura (inizialmente un poco macchinosa).

Se provate l' RTG non potete andare oltre gli 8-Bit per i menu, mentre per l'area di gioco al massimo in 320x240 anche a 16-Bit. In qualunque altra risoluzione superiore giocherete in francobollo.



Amiga 1200/4000= 9,5

E' Comanche su Amiga con un motore che scala molto bene in base alla quantità di memoria che avete a disposizione.

E' un titolo immediato con un sistema di configurazione esterno molto dettagliato e poi ne avete un altro interno per cambiare altre impostazioni di grafica e di giocabilità. La grafica è buona, ha di certo paesaggi più belli e più reali di poligoni anche texturizzati e questo 3DTis fa bene il suo dovere perché vi permette di giocare discretamente anche su un lento 68030.

Non ho visto reali differenze tra il set 4 e 8 MB.

Volume 3, Numero 6

Giugno, 2017

REV'N'GE!

Top 3



Day of the Tentacle

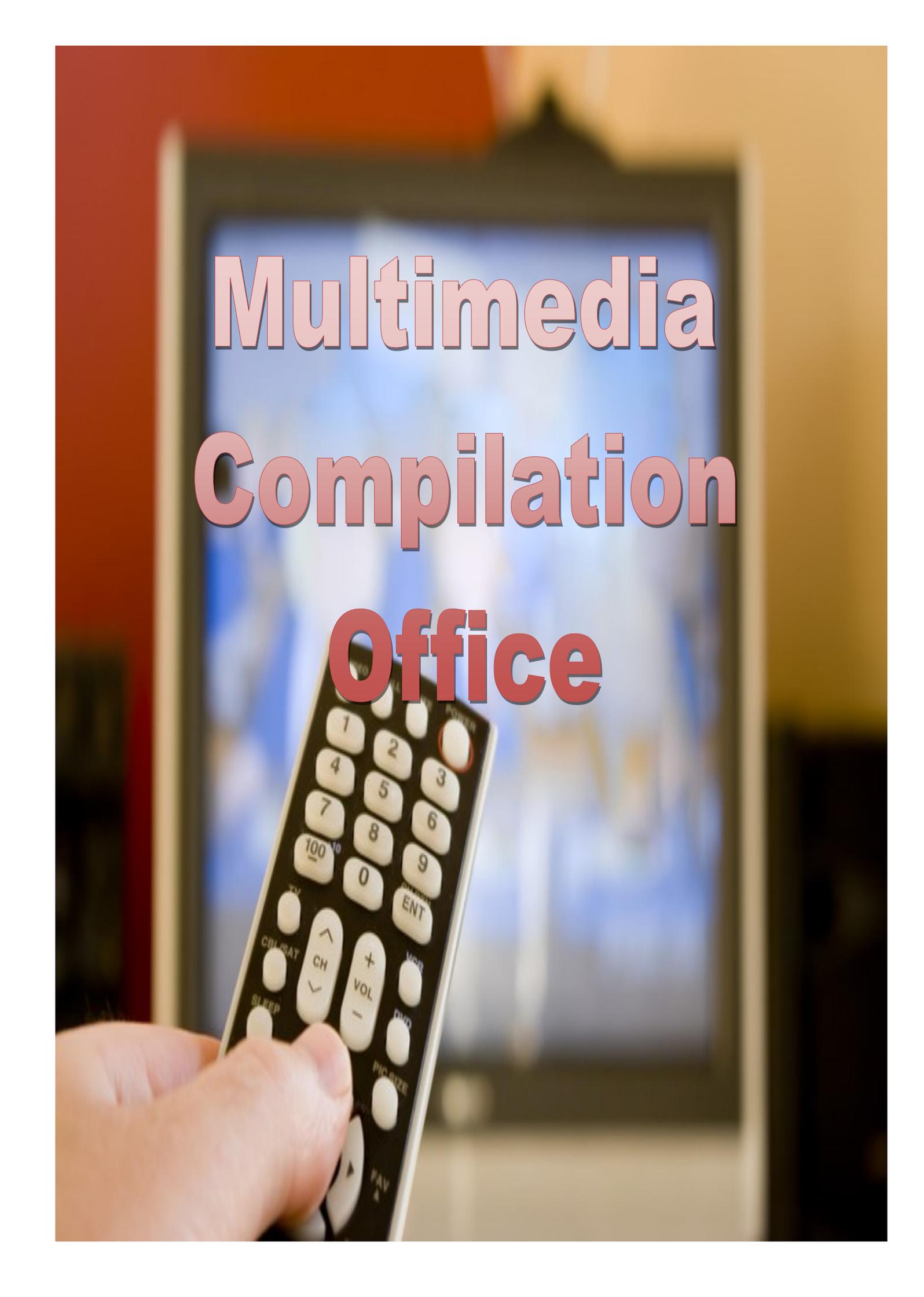


POINTLESS FIGHTING



Koronis Rift





Multimedia Compilation Office

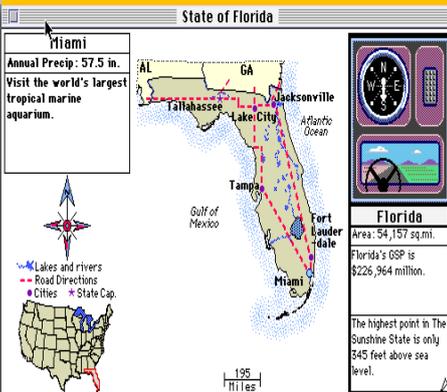
DOWNTOWN IN



Macintosh 68k (1995, Didatech)

Crosscountry USA è un gioco di guida che però rientra nel genere educativo che malgrado non vi insegna a guidare vi mette nei panni di un camionista che percorre delle strade Americane con degli obiettivi da completare.

E' un viaggio molto realistico perché tra una tappa e l'altra dovete fare rifornimento, andare a mangiare e anche trovare una pensione per passare la notte e riposare. Sono disponibili 19 scenari che coprono la maggior parte delle strade degli Stati Uniti e ognuna con una sua difficoltà e una missione che vi viene letta



nel briefing.

Il modo di guidare è via mouse che vi permette di accedere facilmente alle vari fasi di guida che inizia con la chiave che deve avviare il motore. La guida è automatica, ma voi dovete gestire tutto il viaggio, le direzioni e anche tenere sotto controllo la velocità.

La parte educativa è proprio questa, la gestione dei pedali per accelerare, frenare, consultare la mappa, trovare ristoranti, hotel e anche la destinazione dove consegnare le merci che vi



sono state date.

Ogni cosa presente nell'abitacolo può essere usata come il CBS per tenersi in contatto con gli altri camionisti, la radio per ascoltare le ultime notizie, le



luci da accendere durante la notte e anche i tergicristalli in caso di pioggia o neve.

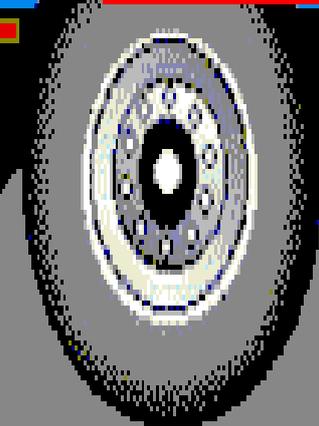
E' un gioco che tiene conto di ogni cosa e sicuramente è la parte più piacevole da gestire.



Macintosh 68k = 8

Giocandoci vi sembrerà di più un videogioco di guida a tutti gli effetti, ma in realtà anche se ci sono delle missioni da completare è un modo per gestire il vostro veicolo in ogni fase e nella guida oltre al fatto di tenere sotto controllo le vostre energie.

E' una simulazione di vita a bordo di un camion con tutte le cose da fare per tenerlo in buono stato, correre lungo le strade Americane e vivere questa tipo di avventura. Ottima la grafica, ben colorata, effetti sonori ben realizzati e tanto parlato.



KidTalk



FROM
FB
First Byte

Apple II GS (1987, First Byte)

Kidtalk è un programma educativo per Apple II GS che serve per creare le vostre storie, ascoltarle attraverso l'Apple-Talk e anche a modificare la sua pronuncia se questa non è corretta.

Non c'è molto da dire perché è come un word-processor per bambini per iniziare a scrivere delle novelle in base alla loro fantasia e che possono usufruire di diverse icone che sono spiegate con immagini e testo.

Quello che scrivete può essere letto comodamente cliccando sull'icona "Speak" e poi nel menu a tendina di



nuovo su "Speak" per ascoltare anche come viene parlato il testo.

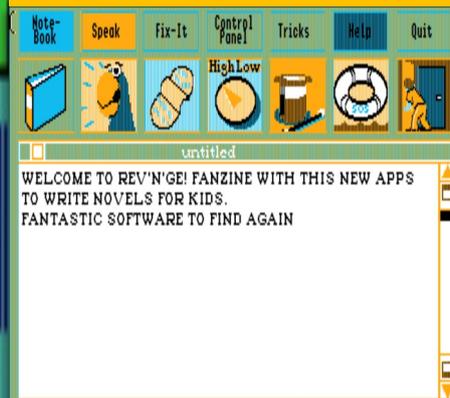
Ci sono delle opzioni per modificare la lettura mentre state scrivendo in diversi modi: lettera per lettera, parola per parola, frase per frase oppure stare in silenzio.

C'è un pannello di controllo che vi permette di modificare se usare una voce femminile o una maschile, cambiare il volume, l'intonazione, la velocità di lettura per cercare di trovare la giusta opzione per rendere più piacevole



usare questo fantastico programma.

Ci sono anche funzioni avanzate di montaggio testo in cui potete tagliare, copiare, incollare o cancellare tutto quanto.



Ci sono delle storie già incluse per essere usate come tutorial per giocare con le impostazioni della voce e scoprire anche come usarla per le vostre produzioni.

E' un programma di scrittura in cui potete scrivere, ascoltare e se non vi piace la pronuncia potete editarla per renderla più bella, più corretta. Sicuramente è prodotto un po' per un certo target anche se certe imposta-

zioni sono un po' avanzate, ma comunque è interessante scoprire un word processor che molto probabilmente è stato usato in qualche scuola perché ha tutte le carte in regola per essere un buon prodotto didattico adatto a varie età.

Gold

Apple II GS= 9

E' essenzialmente un Word Processor per bambini che usa un pannello di controllo a icone molto semplice da usare, ma la sua funzione più importante è la voce perché ogni testo, ogni lettera e ogni frase che scrivete verterà subito letta.

La voce può essere personalizzata come più vi piace e avete anche un editor per la pronuncia.

Al prossimo imperdibile numero

#76

Luglio 2017

